Zelda II - The Adventure of Link

1 Controller-Informationen

Grundlegende Steuerung

Bewegen/Menü-Navigation	✚
Springen/Hammer benutzen	A
Schwertangriff/Item einsammeln/ Flöte spielen/Reden	B
Statusbildschirm aufrufen/Pause/ Spiel fortsetzen	START
Magie wirken	SELECT

Besondere Aktionen in der Kampfansicht

Link kann den Sprungangriff und den Abwärtsstoß einsetzen, nachdem er sie von einem Schwertmeister gelernt hat.

Sprung- angriff	Wenn du im Sprung ✚ drückst, führt Link einen Sprungangriff aus.
Abwärts- stoß/ Schild senken	Wenn du im Sprung ✚ drückst, führt Link einen Abwärtsstoß aus. Im Stand senkt er hierdurch seinen Schild.

Drücke auf dem Titelbildschirm START, um den Dateiauswahl-Bildschirm aufzurufen, und registriere dort deinen Namen, um ein neues Spiel zu beginnen. Verwende SELECT, um die Option REGISTER YOUR NAME (Namen registrieren) anzuwählen, und bestätige deine Auswahl mit START. Verwende ✜, um Buchstaben und Zahlen auszuwählen, und gib diese mit A ein. Wenn die Eingabe abgeschlossen ist, wähle mittels SELECT die Option END (Ende) aus und starte das Spiel mit START.

● Löschen von Spieldateien

Im ELIMINATION MODE (Löschmodus) lassen sich Spieldateien löschen. Einmal gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden, also sei bitte vorsichtig.



Dateiauswahl-Bildschirm



Namenseingabe-Bildschirm

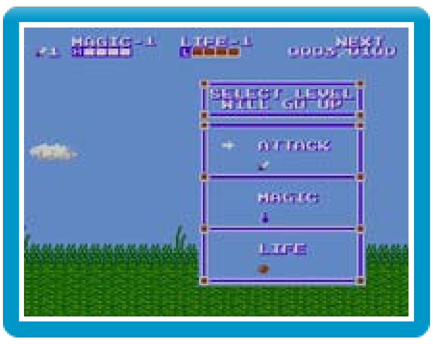
Geleite Link durch sein großes Abenteuer im märchenhaften Königreich Hyrule, besiege die Wächter der sechs Paläste und füge Kristalle in die Statuen ein, die sich in den Tiefen der Paläste befinden. Sobald dir dies geglückt ist, begib dich auf die gefahrvolle Reise zum Todesberg, wo du dem mächtigsten der Wächter das Triforce des Mutes entreißen musst.

- **Grundlegendes**



  Wird Link von Gegnern berührt oder von Angriffen getroffen, erleidet er Schaden und verliert Energie. Ist seine Energie komplett erschöpft, verliert Link einen Versuch. Wenn dein Vorrat an Versuchen aufgebraucht ist, heißt es Game Over. Du nimmst das Spiel danach am Nordpalast wieder auf.

- **Über Stufen**



  Auf seiner Reise erhält Link für besiegte Gegner Erfahrungspunkte. Sobald er eine gewisse Anzahl dieser Punkte erhalten hat, darfst du entweder die Angriffs-, Magie- oder Energiestufe einmal erhöhen. Im Falle eines Game Over verliert Link alle bis dahin gesammelten Erfahrungspunkte und der Zähler wird wieder auf null zurückgesetzt.

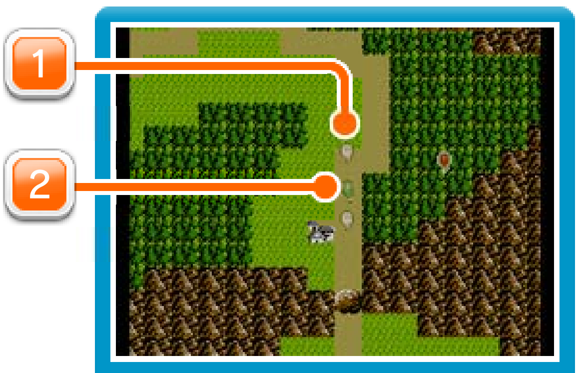
Links Fähigkeiten

Im Folgenden ist aufgeführt, welche positiven Effekte die Erhöhung der einzelnen Statuswerte mit sich bringt.

ATTACK (Angriffsstufe)	Wird dieser Wert angehoben, fügt Link den Gegnern mehr Schaden zu.
MAGIC (Magiestufe)	Erhöhst du diesen Wert, verbraucht Link beim Einsatz von Zaubersprüchen weniger Magiepunkte.
LIFE (Energiestufe)	Wenn dieser Wert verbessert wird, erleidet Link bei gegnerischen Angriffen weniger Schaden.

4 Spielbildschirme

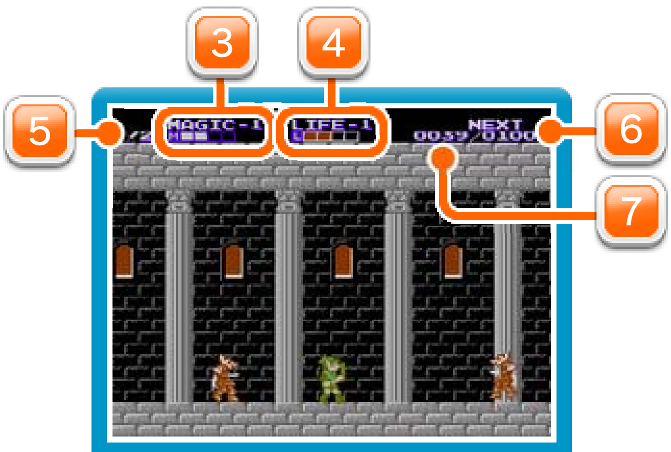
Erkunde die riesige Oberwelt und betritt Städte, Tempel und Höhlen, um Link durch sein Abenteuer zu führen. Wenn du einen dieser Orte betrittst oder auf der Oberwelt auf Gegner triffst, wird auf die Kampfansicht gewechselt. Hier kannst du mit START den Statusbildschirm einblenden.



Oberwelt

1 Gegner

2 Link



Kampfansicht

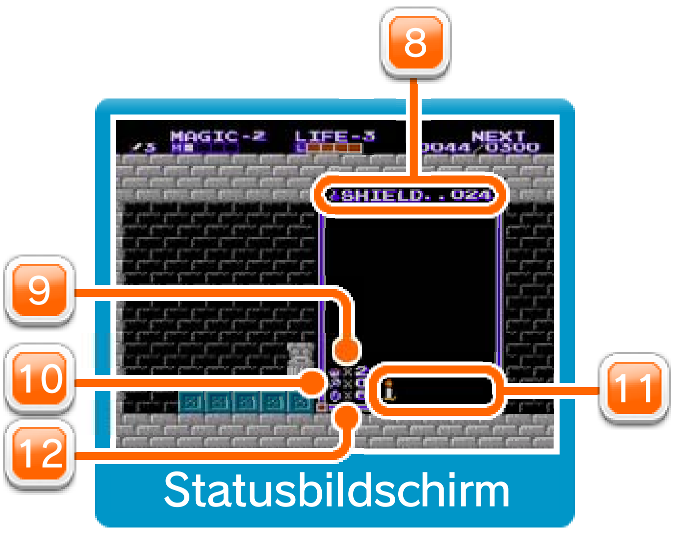
3 Magiestufe/Verbleibende Magiepunkte

4 Energiestufe/Verbleibende Energiepunkte

5 Angriffsstufe

6 Zum Stufenaufstieg benötigte Erfahrungspunkte

7 Angesammelte Erfahrungspunkte



Statusbildschirm

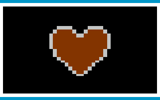
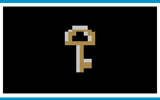
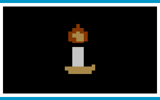
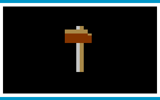
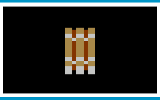
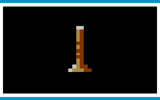
8 Erlernte Magie/Erforderliche Magiepunkte

9 Verbleibende Versuche

10 Schlüssel

11 Items

12 Anzahl noch einzufügender Kristalle

	**Herzcontainer** Füllt Links Energieleiste wieder auf und erweitert sie um einen Balken.
	**Schlüssel** Öffnet bestimmte Palasttüren.
	**Kerze** Erleuchtet dunkle Abschnitte.
	**Hammer** Zerschmettert Felsen und beseitigt Bäume auf der Oberwelt.
	**Floß** Lässt dich von Stegen aus die Gewässer Hyrules bereisen.
	**Flöte** Spielt legendäre hylianische Melodien, die mystische Kräfte zum Leben erwecken.

6 Magie

Auf deiner Reise erlernst du von bestimmten Dorfbewohnern Zaubersprüche. Der Einsatz dieser Mächte erfordert allerdings Magiepunkte. In der folgenden Tabelle sind einige der Zaubersprüche aufgelistet, die Link erlernen kann.

SHIELD (Schutzschild)	Ein Schutzzauber, der den erlittenen Schaden halbiert.
JUMP (Sprung)	Ein hilfreicher Zauberspruch, der Links Sprungkraft kurzzeitig verstärkt und ihm so erlaubt, zuvor unerreichbare Orte zu erforschen.
LIFE (Heilung)	Dieser Zauberspruch stellt einen Teil von Links Energieleiste wieder her.

7 Spiel speichern



Wähle nach einem Game Over die Option SAVE (Speichern) aus, um zum Titelbildschirm zurückzukehren. Alle besonderen Items, die Erweiterungen deiner Energie- und Magieleiste und deine aktuellen Fähigkeitsstufen werden dabei gespeichert. Deine Erfahrungspunkte werden jedoch auf null zurückgesetzt.

✦ Auf dem Statusbildschirm kannst du durch gleichzeitiges Drücken von A und ✜ auf einem zweiten Controller deinen Spielfortschritt speichern.